

Турн-и-Таксис КОРОЛЕВСКАЯ ПОЧТА

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В РИМ

Это расширение предлагает вам два новых варианта игры: «Должностные лица» и «Аудиенция». Для каждой партии вы можете выбрать один из них или оба сразу. Игра проходит по стандартным правилам, но с некоторыми дополнениями в зависимости от выбранного варианта.

ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

Чтобы получить максимальную выгоду от этого варианта игры, вам надо будет часто и равномерно прибегать к помощи служителей почтового ведомства. За обращения к ним вы будете получать жетоны, которые можно сдать в обмен на что-нибудь ценное. Чем больше разных жетонов вы сдадите, тем полезнее окажется награда.

Состав игры



8 жетонов гонца



8 жетонов
почтмейстера



6 жетонов
администратора



4 жетона
каретника



12 жетонов
победных очков



4 памятки

Подготовка к игре

Выложите жетоны служащих стопками на поле поверх их портретов, как показано справа. Количество жетонов в каждой стопке зависит от числа игроков:

- в игре на четверых применяются все жетоны;
- в игре на троих — 6 жетонов гонца, 6 почтмейстера, 5 администратора, 3 каретника;
- в игре на двоих — 4 жетона гонца, 4 почтмейстера, 3 администратора, 2 каретника.

Лишние жетоны уберите в коробку, они в игре не участвуют.



Ход игры

Обратившись за помощью к служащему, возьмите один жетон из соответствующей стопки.



Пример: в первом круге игры каждый игрок тянет по две карты города, пользуясь помощью почтмейстера, следовательно, все берут по одному жетону почтмейстера.

Как только жетоны служащего в любой стопке заканчиваются, все игроки обязаны сдать свои жетоны служащих. Первым сдаёт жетоны тот игрок, чей сейчас ход, и далее по часовой стрелке. Каждый должен вернуть от 1 до 4 жетонов разных служащих, но не обязан сдавать всё, что у него есть. Если у игрока нет жетонов служащих, он ничего не сдаёт, но и награду не получает.

- Сдав 1 жетон, вы не получаете ничего.
- Сдав 2 разных жетона, вы можете взять на руку карту города с поля или из колоды.
- Сдав 3 разных жетона, вы получаете 1 жетон победного очка.
- Сдав 4 разных жетона, вы можете открыть 1 своё отделение в любом городе, где его ещё нет.

Важно: выставив домик за счёт сдачи жетонов, вы тут же берёте любые призовые жетоны, которые заслужили благодаря этому отделению. Если при помощи жетонов вы поставили на поле свой последний домик, игра заканчивается так же, как если бы вы сделали это обычным способом.

Сданные жетоны возвращаются в свои стопки поверх портретов служащих. Если после того, как все игроки вернули жетоны, какая-то из этих стопок по-прежнему пуста, игроки снова сдают жетоны. Это продолжается до тех пор, пока у каждого служащего в стопке не будет хотя бы одного жетона. В каждом круге сдачи вы должны вернуть хотя бы 1 жетон, если он у вас есть. Вы не обязаны сдавать все имеющиеся у вас жетоны: можете часть вернуть, а часть приберечь, чтобы потом сдать более полный и ценный комплект.

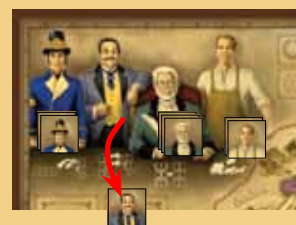


Пример 1: играют Анна (первый игрок), Борис, Виктор и Галина. В свой ход Борис запускает сдачу жетонов. Виктор сдаёт 4 разных жетона и ставит на поле свой последний домик. После того как все игроки сдадут жетоны, Борис завершит свой ход, затем Виктор и Галина сделают по ходу, и партия закончится.



Пример 2: играют тем же составом, только сдачу жетонов запускает Галина. Виктор возвращает 4 жетона и ставит свой последний домик на поле. Партия закончится, как только Галина вернёт жетоны и завершит свой ход.

После того как партия завершится, но до подсчёта очков каждый игрок может ещё один раз сдать жетоны и получить за это награду. При определении победителя не забудьте учесть круглые жетоны победных очков.



АУДИЕНЦИЯ

Вам предстоит доставить пятерых священников в Ватикан на встречу с папой римским. Карета с сановником местной церкви не должна ни опоздать, ни прибыть слишком рано. А своевременный приезд кардинала принесёт больше очков, чем визит простого патера.

Состав игры

- дополнительное игровое поле — карта дорог к Риму
- 20 жетонов священников разного ранга (по 5 синих, красных, жёлтых и зелёных)
- 5 деревянных карет цвета земель (фиолетовая из Бадена, оранжевая из Богемии/Зальцбурга и т. д.)



Места для пассажиров



Подготовка к игре

Разложите дополнительное игровое поле рядом с основным. Поставьте кареты на стартовые города в соответствии с их цветами (Лёрах, Тутлинген, Санкт-Галлен, Фрайзинг и Халльштадт). В партии на двоих поставьте фиолетовую карету в Милан, зелёную и синюю — в Комо, светлую — в Тренто и оранжевую — в Удине.

Возьмите 5 жетонов священников своего цвета. Втайне от соперников решите, где будет ехать каждый из ваших священников, и в закрытую положите по одному жетону на пассажирское деление каждой кареты. В каждой карете должно быть по одному священнику каждого игрока.

В ходе игры вы не сможете проверить, кого куда посадили. Поэтому с самого начала хорошо запомните, кто из ваших священников едет в той или иной карете.


Движение карет

Кареты движутся после того, как кто-то из игроков завершает почтовую линию. Вы, как обычно, ставите домики, получаете призовые жетоны, берёте карту экипажа, а затем переходите к каретам. За **каждый город** в завершённой линии, где вы **не открыли отделение**, сдвиньте карету соответствующей земли (или пары земель) на один город ближе к Риму. Помните, что вы обязаны разместить свои домики во всех городах, где имеете право открыть отделения согласно выбранному способу развития сети. Вы не можете пропустить какой-нибудь город по собственному желанию. Если завершённая линия проходила через город, вы **не** ставите в нём домик (и, как следствие, **передвигаете** карету этой земли) **только** в одном из следующих случаев:

- в этом городе уже есть ваше отделение;
- вы решили открыть отделения во всех городах одной земли, а этот город находится в другой земле;
- вы решили открыть отделения в одном городе каждой земли и выбрали в этой земле другой город;
- у вас недостаточно домиков.

Кареты всегда движутся к югу (к нижнему краю поля). Если из города на юг ведут несколько дорог (например, в Андексе таких две, а во Флоренции — три), выберите одну из них. Отклонения к востоку или западу разрешены, если при этом карета хоть немного приближается к югу.


Прибыв в Рим, карета останавливается. Если, завершив линию, вы не открыли отделение в городе той земли, карета которой уже добралась до Рима, передвиньте вместо неё любую другую карету. Точно так же поступайте, не открыв отделение в польской Лодзи. Если вам надо передвинуть сразу несколько карет, вы сами решаете, в каком порядке это делать.

 **Пример:** баварская карета стоит в Андексе. Вы завершаете маршрут Ульм — Аугсбург — Мюнхен — Зальцбург и ставите домики везде, кроме Мюнхена. Не открыв отделение в Мюнхене (Бавария), вы должны передвинуть баварскую карету на один город к югу от Андекса. Вы можете отправиться в Этталь или Тренто. Если бы вы решили поставить домики во всех городах Баварии (Мюнхене и Аугсбурге), пришлось бы перемещать зелёную и оранжевую кареты.



Прибытие в Рим

Как только карета прибывает в Рим, откройте все жетоны ехавших в ней священников и разложите их на соответствующие деления в ватиканской приёмной. Если в одной карете приехало несколько священников одного ранга, все они размещаются на одном делении. Но когда новая карета привозит ещё хотя бы одного священника того же ранга, все жетоны, которые лежали на этом делении прежде, сбрасываются в коробку.

 **Пример:** аудиенции ждут 2 кардинала (синий и зелёный), 1 епископ (красный) и 1 капеллан (жёлтый), прибывшие предыдущей каретой из Бадена. Баварская карета привезла зелёного и красного капелланов, синего патера и жёлтого кардинала. Баденские кардиналы и капеллан покидают приёмную. Дождаться аудиенции остаются жёлтый кардинал, красный епископ, синий папер и два капеллана — зелёный и красный.



Конец партии

За каждый свой жетон священника в ватиканской приёмной получите столько очков, сколько указано на делении соответствующего ранга. Как и прежде, побеждает тот, кто набрал больше всех победных очков.

Авторы и издатель благодарят за бесчисленные тестовые партии и интересные предложения Андреаса Масцуна, Карла-Хайнца Шмиля и многих других.

Королевская почта. Все дороги ведут в Рим

Разработчики: Карен Зейфарт, Андреас Зейфарт • Художник: Михаэль Менцель • © 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.



Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова • По вопросам издания игр: директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@mhob.ru) • Особая благодарность Илье Карпинскому.

© 2010—2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.